

Novas convergências digitais: mídia, humanidades e artes

Francisco Rui Cádima

Professor catedrático do Departamento de Ciências da Comunicação (DCC) da Faculdade de Ciências Sociais e Humanas da Universidade Nova de Lisboa (FSCH/UNL). Membro do Conselho Científico da FCSH/UNL. Coordenador do mestrado de Novos Media e Práticas Web do DCC/FCSH. Coordenador do projeto Media Pluralism Monitor/Monitoring Risks for Media Pluralism in EU Member States/2015.

E-mail: frcadima@fcsch.unl.pt

Resumo: No contexto da cultura digital, as áreas da comunicação, das artes e das ciências humanas atravessam um momento de convergência em vários níveis. Nesta reflexão exploramos, de um ponto de vista interdisciplinar e conceitual, o campo das narrativas de convergência multidisciplinar, quer no plano das estruturas interativas e da hibridização de linguagens, quer no plano de produção e integração de tecnologias, tendo como objetivo pensar um modelo de mídia digital para as humanidades e as artes, na encruzilhada com as novas mídias. Partindo da intersecção das “*digital humanities*” com a comunicação e as artes e da “*remediação*” de novos conteúdos culturais e científicos baseados em dispositivos e tecnologias emergentes, esta reflexão passa também pelo estado da arte das novas metodologias de criação e divulgação *web based*, configuradas em modelos inovadores de mediação e interação comunicacional.

Palavras-chave: Cultura digital; Comunicação; Convergência; Novas mídias; Plataformas interativas.

Title: New digital convergence: media, humanities and arts

Abstract: In the context of digital culture, communication, arts and humanities are going through a moment of convergence at various levels. This article explores from an interdisciplinary and conceptual point of view the field of multidisciplinary convergence narratives, whether in terms of interactive structures and hybridization of languages, either in the production plan and integration of technologies, aiming to think on a model of mídia digital for the humanities and arts at the crossroads of new media. Starting from the intersection of “*digital humanities*” with communication and the arts and in the “*remediation*” of new cultural and scientific content-based devices and emerging technologies, this paper also works on the state of the art of the new methods of creation and dissemination “*web based*”, configured in innovative models of mediation and communication interaction.

Keywords: Digital culture; Communication; Convergence; New media; Interactive platforms.

The old stuff gets broken faster than the new stuff is put in its place (Clay Shirky)

O contexto deste ensaio tem um foco conceitual ancorado fundamentalmente nas ciências da comunicação, nos estudos e na investigação artística e nas novas etnografias emergentes na cultura digital. Procuraremos problematizar não somente os novos sistemas e linguagens de mediação de convergência mas também modelos de plataformas de criação e publicação on-line para mídia digital interativo. É, para nós, evidente que o novo paradigma digital está a determinar a integração de conteúdos emergentes da intersecção das *digital humanities* e dos *new media*, designadamente nos âmbitos culturais, científicos e criativos, em especial nas áreas da comunicação, do cinema, da música e das artes, mas também nas ciências em geral.

Às plataformas de edição/publicação em *open source* há que se acrescentar as componentes móveis a partir das novas configurações de conteúdos *transmídia*, associando modalidades computacionais ou informacionais como realidade aumentada, georreferenciação, mídias locativas e *data mining*. Da mesma forma, essas plataformas aplicadas às *digital humanities*, à comunicação e às artes, não podem esquecer os modelos participativos e colaborativos, criando ferramentas de autoria e aplicativos específicos, tendo como objetivo final a criação e a disponibilização de conteúdos de fronteira, utilizando novas linguagens e tecnologias emergentes, novas estratégias de aprendizagem e de investigação. Ou desenvolvendo ferramentas que permitam aproximar dinâmicas de pesquisa, de ensino, de criação e de publicação. Outra área fundamental nesses sistemas é a integração e a agregação e/ou divulgação de materiais de arquivo, procurando a interligação dos novos conteúdos com repositórios culturais, ou de artes multimídia e/ou *mixed media* pré-existentes em instituições parceiras ou que venham se associar às plataformas.

Por fim, entenda-se que essas plataformas na área das *digital humanities*, das artes e da comunicação deverão estar abertas à comunidade de estudantes, investigadores, criativos e artistas que desenvolvam ou possam vir a desenvolver as suas produções nesses âmbitos. Por exemplo, um modelo *web/móvel*, na sua fase piloto, deverá ser testado enquanto protótipo junto aos investigadores e estudantes, que poderão disponibilizar os trabalhos de investigação e de criação mais relevantes produzidos no âmbito dos seus projetos e cursos e, assim, fazerem desses novos modelos de comunicação e aprendizagem plataformas educativas de referência no contexto académico.

Da remediação à *transmídiação*

Começamos por uma breve diacronia da literatura de referência, da “remediação” ao *transmídia*. No pós-midiático, a tecnologia digital trouxe mudanças significativas às áreas das ciências sociais e humanas, desde a investigação à criação, passando pela divulgação e a publicação e, inclusive, em matéria de arquivos e bases de dados. Com a migração do sistema de mídia clássico para as novas mídias, reformulou-se o próprio paradigma comunicacional e um novo dispositivo pós-televisivo emergiu. Interatividade, ubiquidade, imersão, hibridiz, matricialidade, remediação são conceitos que procuram identificar essa inflexão do novo dispositivo da comunicação. A esse nível, a proposta de Bolter e Grusin (2000), dada pelo conceito de “*remediation*”, funcionou como um dos mais interessantes embraiadores no repensar a migração para o digital.

A partir de McLuhan (1964) e da noção de que o conteúdo de qualquer mídia é inevitavelmente uma outra mídia, para pensar essa translação, ou conversão de uma mídia numa outra e as especificidades dessa atualização, ou dessa reciclagem. A natureza das novas mídias integraria assim a dimensão de remediação, como se existisse aqui um efeito de definitiva superação do velho pelo novo, com a própria diluição dos sinais dessa mutação. Esse seria o efeito elidido no próprio processo

de conversão, isto é, o efeito de iludir a presença dos traços de uma mídia face a sua “remediação”:

A remediating form pays homage by borrowing representational practices of an older one. At the same time, the newer form is trying to surpass the older one in some way, for the simple reason that it must justify its claim on our cultural attention (BOLTER; GRUSIN, 2007, p. 26).

Partimos, portanto, de conceitos que trabalham o pós-midiático no plano da sua transmídiação (JENKINS, 2006) e da sua remediação, para chegarmos a um novo estado de convergência entre o conhecimento, as formas emergentes da sua divulgação *web/móvel* e as novas conceitualizações criativas que consubstanciam novas interações entre as *new media*, as humanidades, a comunicação e as artes. Para Jenkins, o *transmídia storytelling* representa justamente um processo onde elementos integrantes de uma história se dispersam e se recompõem sistematicamente através de múltiplos canais ou plataformas para criarem uma nova experiência *única* do utilizador/*produser* (BRUNS, 2008, 2011).

Essa estratégia híbrida no plano das *new media*, que também se reconfigura por meio de processos de *mixed media*, documentário interativo, *multimídia mash-ups*, novas combinações, novas etnografias etc., vem explorar o potencial das novas tecnologias digitais, reforçando o mundo de possíveis no campo do ensino e da investigação na *área* das humanidades, dada a nova realidade colocada por Lawrence Lessig (2008) considerando que as tecnologias emergentes e a sua manipulação são uma espécie de vernáculo das novas gerações. O conhecimento é assim cada vez mais uma incorporação interdisciplinar das novas configurações *multimídia* e das suas extensões *hipermídia*.

Uma outra aproximação ao conceito de remediação foi proposta por Martín-Barbero (2007), sugerindo a dualidade entre palimpsesto e hipertexto. Importaria, aqui, pensar a translação de um modelo centrado no linear, para um outro nível, descentralizado e plural, justamente na passagem do palimpsesto ao hipertexto. No entanto, esse efeito de translação não é apenas memória e sentido, mas também construção social e simbólica, sobretudo quando as componentes tecnológicas e os dispositivos técnicos interferem no próprio processo criativo, evoluindo para uma remediação ou para uma conversão/translação, o que significa que o novo processo, sobretudo em contextos digitais, é, em si mesmo, um híbrido no qual essas duas componentes se completam e se reforçam. Memória e sentido são, assim, convocados no processo de migração pós-midiático, no plano da cultura colaborativa/participativa (CÁDIMA, 2011), onde o trabalho conceptual e o conhecimento sobre a ciência, a genealogia, a linguagem e o contexto das mídias envolvidas, ou tão só dos artefactos, é decisivo.

Há, no entanto, que ter presente o fator “acesso”. Henry Jenkins, em um famoso *white paper* sobre *mídia education* no século XXI, foi bem claro sobre os desafios em matéria de educação:

How do we guarantee that the rich opportunities afforded by the expanding media landscape are available to all? What can we do through schools, afterschool programs, and the home to give our youngest children a head start and allow our more mature youth the chance to develop and grow as effective participants and ethical communicators? This is the challenge that faces education at all levels at the dawn of a new era of participatory culture (JENKIS, 2006a, p. 61).

Lev Manovich, em *The Language of New Media* (2001) e, também, Jenkins, em *Convergence Culture* (2006) referem genericamente as características específicas

das *new media* e o seu potencial de expressão de novas abordagens criativas e inovadoras das mídias. Manovitch sugere o conceito de fonte e de *transcoding* para definir a transformação da mídia em informação e dados, evoluindo de uma camada cultural para uma camada informática. Manovitch aponta como resultado dessa interação uma nova cultura composta, uma fusão entre o cultural e os novos dispositivos emergentes. Mais recentemente, Manovich (2011) atualizou esse tema:

We want humanists to be able to use data analysis and visualization software in their daily work, so they can combine quantitative and qualitative approaches in all their work. How to make this happen is one of the key questions for “digital humanities” (MANOVICH, 2011).

É nesse contexto que se pode compreender a emergência de projetos como *Sensate*, por exemplo. A conceitualização de um modelo de mediação e interação em mídia digital e a criação de plataformas on-line de publicação de trabalhos científicos e criativos de caráter experimental, ou científico, nas áreas das ciências da comunicação e das artes tem como referência um conjunto de experiências já acumuladas em torno de projetos em desenvolvimento, como é o caso do “*journal*” *Sensate* (2013), modelo de publicação on-line com o suporte inovador do motor Zeega (2012). Outro exemplo de plataforma de suporte com algumas das características que referimos é o Mozilla Labs (1998). Ou os casos de plataformas como: MediaStorm (2005); StoriesFrom (2012); Tiziano Project (2012) e várias outras. Em um outro plano poderíamos referir a Ubuweb (2011), um recurso completamente independente dedicado a área de *avant-garde*, etnopoético, disponível essencialmente para uso não comercial e educacional. Ou ainda o projeto *Adobe Museum*, infelizmente descontinuado. Nesses processos e estratégias de publicação e autoria, não lineares e multilineares, nos novos modelos de distribuição e de arquivo, processa-se, no fundo, um tipo de convergência *transmídia*, como extensão de fontes/mídia gerando novos contextos e uma nova experiência participativa, na qual novos componentes *web/móvel*, como hiper-localização, realidade aumentada ou georreferenciação são cada vez mais relevantes. O mesmo sucede relativamente aos sistemas de busca da plataforma e ao suporte de cruzamento da informação, que, no conjunto, constituirão conhecimento avançado para novos conteúdos de fusão e/ou convergência, um novo ciclo de remediação/remixagem no digital, o que do nosso ponto de vista gerará significativos e excitantes desenvolvimentos na intersecção entre as humanidades e a cultura digital.

Cabe, então, à academia não iludir toda essa problemática, sendo que urge a toda a comunidade acadêmica tomar medidas de resposta a esses importantes desafios. Primeiros passos estão a ser dados por meio de plataformas clássicas, não criativas, tradicionalmente de ensino à distância, mas assentes nas tecnologias mais avançadas, como a plataforma *Coursera* (2012) (das universidades de Stanford, Princeton, Michigan e Pennsylvania) ou a edX (2014), resultante de uma parceria entre o MIT e Harvard, a Udacity (2011), projecto de Sebastian Thrun, ou ainda a Khan Academy (2015) e a *Marginal Revolution University* (2012), para citar as principais, ou mesmo a *Floating University* (2011). Mas aqui estamos claramente na proto-história das plataformas do paradigma digital. Um longo caminho pela frente, portanto.

Dinâmicas a desenvolver

Impõe-se, desse modo, ir mais além e construir, a partir, por exemplo, da própria universidade, com a contribuição dos investigadores, académicos, centros de investigação etc., as pontes de uma cultura de convergência entre as artes *multimedia* e as *digital humanities*, criando, assim, o *mediaground* que ofereça à nova geração dos *born digital* um mundo no qual possam participar intensamente

e criar um novo futuro de um modo totalmente diferente do que se fez no passado recente. O desafio é, portanto, o amplo potencial de criação, produção e distribuição de narrativas interativas, integrando valências dos mídias colaborativos e locativos, complementadas com novas ferramentas *open source* que expandem e recriam competências discursivas, do *storytelling* ao documentário interativo, indo mais além, associando novos recursos, por exemplo, *live data* e elementos informacionais/computacionais como *data mining*, georreferenciação ou realidade aumentada, otimizando todo o acervo colaborativo e de mídia social que a *web* disponibiliza.

Trata-se, assim, de dar uma resposta inovadora ao problema exposto, tornando esse desafio uma verdadeira alavanca para a reconversão de práticas e estratégias da era “analógica” que ainda predominam no sistema universitário e na própria produção audiovisual, os quais ainda mantêm, de certa forma, estanques as humanidades, as artes e a comunicação, descurando a sua complexa, embora radicalmente inovadora convergência nesse novo paradigma digital. As novas soluções criativas de fronteira derivarão, assim, de um trabalho multidisciplinar de profundo cruzamento de competências, práticas e saberes.

Nessas áreas de investigação, designadamente entre convergência de mídia, artes digitais e cultura das redes, a questão metodológica coloca-se, à partida, na conceitualização e na singularidade de cada linguagem e de cada plataforma, pensando em objetos tão distintos como o documentário convencional ou a narrativa interativa. Aqui, importa partir da análise comparativa da evolução das linguagens audiovisuais para chegarmos a uma reconceitualização de práticas e de métodos “remediados” pela emergência de plataformas digitais e pela *web*. Mas a estratégia metodológica coloca-se também no plano das práticas exploratórias, de um “*research in progress*”, dado que as micro narrativas e os documentários interativos, nas novas plataformas digitais, são, por assim dizer, um ecossistema em transição. Nesse plano, ganha absoluta relevância o estudo multidisciplinar das novas soluções e linguagens hipermediáticas, ou seja, o mundo de possíveis que a *web* e os sistemas *open source* estão a introduzir nas narrativas interativas, quer suportadas em AR, em GIS, ou outros sistemas.

No plano acadêmico, em Portugal, em particular nas escolas de humanidades, o estado da arte é crítico, podemos dizer que estamos em uma fase de entrada lenta na cultura da convergência. Pouco melhor estará a indústria audiovisual tradicional. Mas do que se trata é de estabelecer, de certa forma, uma rutura epistemológica no que se refere à própria interação entre o utilizador e as discursividades emergentes de ficção/não ficção. A convergência de linguagens e sistemas é, hoje, um mundo colaborativo de possíveis e as novas ferramentas *web* como o HTML5 estão aí também para potencializar essa ideia. Como proposta de entrada, julgamos ser fundamental a criação de projetos-piloto experimentais e módulos criativos adaptados, quer às humanidades, quer às artes, quer ainda a sua convergência, mas também micro narrativas e conteúdos direcionados para as “*digital humanities*” que reorientarão as próprias metodologias de estudo e de ensino/aprendizagem, recolhendo os melhores usos e práticas das artes multimídia e dos sistemas e modelos mais avançados de comunicação/informação não *mainstream* – do *participatory media* ao locativo, do *storytelling* interativo ao “*egocast*”, do “*live data*” ... *to the whole range of content that is somewhere on the web...*

Conceitualização de um modelo teórico e aplicado

A convergência entre as mídias, as humanidades e as artes necessita, portanto, ser também pensada em termos da disponibilização on-line de um sistema aplicado de edição e navegação interativa dedicado a conteúdos culturais, científicos e criativos. A conceitualização do modelo a construir coloca desafios complexos não só face ao *multimídia* interativo em geral, mas em particular face ao *storytelling* dos modelos interativos, trate-se ou não de ficção. Por exemplo, a dificuldade de

conceber lógicas potencializadoras de interação no plano do modelo de interface, da *mise en intrigue* interativa e da estrutura narrativa *hyperserial* de conteúdos multimídia on-line.

A complexidade do modelo do *storytelling* digital aumenta porque, além de se trabalhar o âmbito das narrativas interativas ou narrativas de tipo multilinear, podemos ainda integrar ligações às redes sociais, informação georreferenciada, realidade aumentada, e outros módulos, criando valor acrescentado face ao *state of the art* em matéria de plataformas on-line para conteúdos culturais e científicos. Designadamente no domínio dos conteúdos culturais e informativos móveis/locativos, na interatividade para narrativas de ficção e de não ficção, na criação e investigação artística e nas novas etnografias, de forma a aproximar interfaces, quer no *design* e na usabilidade, quer na integração com o *back office*, e potencializar novos processos interativos entre conteúdos emergentes e conteúdos de maior prioridade, por exemplo, da herança cultural portuguesa, de domínio público e/ou de instituições parceiras do projeto.

Trata-se, portanto, de pensar/conceber uma plataforma on-line inovadora, fomentadora de novos fluxos interativos com públicos tradicionais e novos públicos on-line, tanto no plano da criação e da sua divulgação, como no plano do ensino, por meio de novas linguagens interativas, de formatos inovadores e, inclusive, de interfaces para multiplataforma. A metodologia a seguir deverá partir do conhecimento adquirido na revisão da literatura e da identificação do *state of the art*, para uma dimensão de investigação experimental avançada, fundamentalmente empírica, no plano do desenvolvimento de um protótipo em laboratório, o que implicará a concepção e produção de projetos-piloto on-line para "*digital humanities*" trabalhado justamente na intersecção de plataformas interativas para conteúdos científicos, culturais e criativos. Essas plataformas poderão emergir, finalmente, com um potencial acrescentado, quer gerando valor e economias próprias no plano do conhecimento e das novas aprendizagens por meio dos novos recursos, quer pela via da divulgação cultural, científica e artística de conteúdos emergentes produzidos por jovens criadores e investigadores, quer ainda pela disseminação de conteúdos multidisciplinares com o uso de tecnologias de convergência e práticas interativas avançadas em mídia digital. Daremos seguidamente alguns exemplos em matéria de jornalismo, de audiovisual e de sistemas públicos de mídia.

Jornalismo móvel e locativo

A centralidade da temática do jornalismo móvel e "local" convoca para a questão de um modelo editorial multipolar e retoma, de certa maneira, o *grassroots journalism* de Gillmor (2005), ou a "*citizen agenda*", de Jay Rosen, e deixa em evidência que, do que se trata agora, é de uma expansão da diversidade das vozes e de novas competências de "*produsage*" (BRUNS, 2010), pensadas no novo contexto das mídias participativas e locativas (LEMONS, 2010). Aqui, parece-nos que importa pensar sobretudo a concepção de formatos de realidade aumentada e/ou narrativas interativas ajustadas aos novos ambientes e tecnologias de produção, assentes em vídeo e fotografia documental no domínio do "*digital storytelling*" avançado, desenhados para a *web* e para móveis, com componentes "locativos". Quer no âmbito da investigação académica (ver, por exemplo, o projeto português *Reaction*, disponível em: <http://dmir.inesc-id.pt/project/Reaction>), quer em centros especializados em *smart cities* (ver, por exemplo, <http://themobilecity.nl>), está já a ser feita pesquisa no quadro de novos sistemas e de novas linguagens, por meio de modelos colaborativos entre a equipe de investigação, jornalistas, utilizadores comuns e "*producers*" com integração de novas componentes info-computacionais para mídia local/hiperlocal.

Há, no entanto, que aprofundar essa área, investigando novas estratégias de produção/distribuição de informação, associando as novas valências que

partem do colaborativo, agregam novas competências discursivas/narrativas (ex: *storytelling*), integrando não somente dinâmicas e sistemas informacionais e computacionais (ex: *data mining*, georreferenciação, realidade aumentada etc.), mas também podendo distribuir conteúdo multimídia diretamente para os dispositivos móveis do utilizador em função da sua localização. Informação essa, bem como o próprio sistema de localização, que é determinada por meios tais como rastreamento de telefonia móvel ou outras modalidades em tempo real, como tecnologias Wi-Fi ou RFID, que podem ser usadas para personalizar os conteúdos distribuídos para as diferentes plataformas móveis. Nessa área, justifica-se, ainda assim, toda uma investigação aplicada, produzindo, por exemplo, projetos experimentais trabalhando as novas fronteiras do jornalismo local e de proximidade, aplicado ao local/hiperlocal com componente móvel, e desenvolvimento de mídias locativas, em um registro temático privilegiando o etnográfico, o cultural e as artes. Ou formatar um projeto-piloto inovador, não apenas no plano das linguagens e componentes interativas, mas também na sua rede colaborativa e extensões info-comunicacionais locativas. Nesse caso, pensamos, por exemplo, na distribuição de novos formatos narrativos interativos ajustados aos novos ambientes e tecnologias de produção, assentes em vídeo e fotografia documental no domínio do “*digital storytelling*”, desenhados para a *web* e para móveis, no quadro de um modelo específico para plataformas de publicação emergentes nas “*digital humanities*” com uma focalização particular na esfera do jornalismo.

A ideia de um jornalismo participativo “local”, em rede, e móvel, assente no potencial de interação entre jornalistas, tecnologias e cidadãos, está cada vez mais sustentada na emergência das novas gerações *web*, com sistemas inteligentes que reorganizam informações disponíveis na rede e uma massa crítica de participação em redes matriciais com uma densidade e impacto ainda imperceptíveis. A necessidade de pensar comunidades tecnologicamente nômades é uma questão nova. Essa questão, à luz dos dispositivos móveis, se, por um lado, evidencia os limites do jornalismo tradicional, vem possibilitar a emergência de novos ambientes colaborativos e “locativos” de produção, re-agregação e distribuição da informação e do conhecimento. Estamos, assim, perante tecnologias e processos info-comunicacionais de conteúdo localizado, sendo que a informação emerge aqui a partir de sistemas georreferenciados, de dispositivos móveis, ou outros, gerando um novo espaço público de informação aumentada, por assim dizer. Em acréscimo, podemos falar de mapeamento ou monitorização do espaço e dos percursos urbanos do utilizador, ou agregar informação digital em mapas por meio de “*geotags*” ou outras anotações para serem acedidas através de dispositivos móveis, o que sugere uma nova dimensão da apropriação da informação e do “local”.

Sistemas interativos com *live data* e realidade aumentada

Na área das narrativas interativas, há todo um novo potencial de criação que não pode ser esquecido. Partindo dos sistemas *open source*, do *live data*, AR, GIS etc., a criação de novos conteúdos e novas linguagens está enormemente facilitada, quer com interações a partir de novas configurações de *transmídia* interativo, quer no plano de documentário multimídia e do *storytelling* (GAUDENZI, 2009; GIFREU, 2011).

Nesses novos processos e estratégias de autoria, não linear e multilinear, em modelos de distribuição e arquivo, há uma convergência *transmídia*, uma extensão de fontes, meios e remixagem em digital, criando novos contextos e uma nova experiência participativa, nos quais novos componentes *web/mobile*, como realidade aumentada ou georreferenciação são relevantes (veja-se o exemplo de *One millionth tower – an interactive documentary experiment by Katerina Cizek, Mike Robbins + friends*). É evidente que o campo de pesquisa de

convergências digitais nas ciências sociais e humanas, bem como as emergentes dimensões criativas e artísticas, estão sendo gradualmente direcionados para uma nova *transmídia* de fusão ou remixagem entre não ficção, ficção, *hyperserial*, associando conteúdos “aumentados” e/ou localizados, pela multiplicação dos dispositivos e processos de interação.

Por meio de tecnologias interativas e ferramentas, tais como WebGL, HTML5, JavaScript, Flickr, Google Maps e outras, os novos processos ligam conceitos, ideias e narrativas na *web*, integrando as mídias sociais, *feeds* de notícias, visualizando dados e outros conteúdos de vídeo on-line, por exemplo, com ferramentas que fazem uso de HTML5 é possível vincular cada *frame* de um filme a dados “live” da *web*. Isso permite que, ao aceder a um *site* de imobiliário, se possa ver a fotografia da casa com as condições meteorológicas do próprio momento da consulta na *web*. Vários projetos já exploraram estruturas interativas não lineares como uma forma de permitir aos utilizadores controlar o conteúdo. A maior parte desses projetos revelaram, no passado, dificuldades em termos de construção narrativa. O uso de cenas de ação ao vivo, sendo um conteúdo audiovisual pré-gravado, também introduz novos problemas em projetos interativos. O uso de narrativas multi-lineares, garantindo, ao mesmo tempo, uma forma narrativa consistente, pode oferecer aos utilizadores novas possibilidades interativas. Por exemplo, a aplicação de realidade aumentada em dispositivos móveis como forma de estruturar várias micro-narrativas no mesmo conteúdo. O utilizador pode, assim, explorar vários relatos, procurando-os com a ajuda da câmara do dispositivo. Poderá haver várias versões de cada micro-narrativa para acomodar diferentes caminhos do utilizador. Com a ajuda da aplicação de realidade aumentada, uma integração perfeita das imagens gravadas com as imagens capturadas em tempo real pela câmara pode ser alcançado.

Assim, com as novas ferramentas de código aberto, documentaristas e “*producers*” da *web* podem criar novas formas de contar histórias on-line e usar as novas ferramentas para produzir interatividade inovadora nos seus conteúdos, vídeos, arquivos, ou mesmo localizar e/ou “aumentar” seus filmes com links para fotos, notícias, *feeds*, mídia social, mapas interativos etc., possibilitando melhores experiências on-line para os utilizadores e, no fundo, manipulação de conteúdos em tempo real. De certa forma, essa será uma nova forma de disponibilizar narrativas audiovisuais funcionando como a própria *web*. Existe uma afirmação curiosa de alguém que disse que, nessa perspectiva, a internet é, ela própria, uma espécie de um interminável documentário. É isso, em resumo. Essa metáfora traduz o que, em um micro registro pode ser obtido a partir de diversas contribuições colaborativas potencializadas pelo novo tipo de ferramentas e aplicações referidas.

Novas opções para as mídias/*new media*

Nesse novo contexto, há espaço para uma reflexão sobre a integração das mídias públicas nessas novas plataformas. Quais novos modelos e estratégias podem se configurar, face às debilidades endêmicas do setor de mídia nacional, mas também face às potencialidades e dinâmicas de convergência dessa área? Como argumentar e procurar persuadir, no âmbito da hipótese – mas também algo real –, a reconfiguração do envolvimento público tradicional no setor de mídia, em torno de uma nova ordem comunicacional aberta fundamentalmente às potencialidades dos *new media* colaborativos e às novas realidades pós-midiáticas? Há, como vimos, todo um conjunto de novas dinâmicas e oportunidades a explorar, tal é o mundo de possíveis que a chamada inteligência coletiva permite com base no potencial das novas mídias. A primeira questão é ver esse problema de forma distanciada, a dois níveis: quer relativamente ao sistema de mídia em si mesmo, quer relativamente ao caráter estanque do velho campo das mídias face a toda uma componente criativa, interativa, específica desta era dos “*digital natives*”, à qual, por exemplo, não tem sido dada a melhor resposta nem pelas tutelas e/ou regulação, nem pelas empresas tradicionais de comunicação social.

Em uma perspectiva de investimento público nos conteúdos da convergência – e também nessa outra perspectiva da reconfiguração do modelo do *public service media*, uma primeira questão a pensar poderá residir justamente no potencial de um modelo estratégico de convergência entre as dimensões da comunicação e da cultura e as mídias digitais, em uma lógica integrada, justamente, com as indústrias culturais e criativas, tendo por objetivo final, por exemplo, a promoção da língua e da cultura, das artes e do patrimônio portugueses, em um quadro de distribuição híbrida – audiovisual/*net*, de forma a garantir, por um lado, a presença, a permanência “em aberto” da herança cultural portuguesa e dos seus conteúdos culturais públicos, e por outro lado, como forma de promoção e divulgação externa da imagem de Portugal e da sua importante herança cultural, incluindo, por meio das estratégias emergentes do marketing digital, no plano cultural e turístico, ou pela nova economia das cidades e indústrias criativas, como opção para consagrar simultaneamente a memória, a história, o espaço e a atualidade, tanto a nível interno como externo.

Essa é já uma outra lógica – a que não se tem dado a devida relevância – mas que, em termos de definição de políticas públicas, é claramente “pós-midiática” e assenta nas novas convergências digitais, procurando abranger não só o comunicacional, simbólico e cultural, como também o histórico e o criativo, fazendo convergir conhecimento, lazer, experiência e participação. Como se essas novas plataformas de convergência, assentes em uma cultura de *new media* e nos novos ambientes *web*, nos convocassem enquanto “*producers*” para essa imersão, para experienciar/partilhar o acontecimento, as comunidades, os prazeres e lazes, as redes, o capital social, a memória e a história...

Para pensar esse modelo político-cultural e de gestão de plataformas e redes, sobretudo de domínio público, assente em estruturas mais “leves” e o mais flexíveis possível, muito embora suportadas em redes de alto débito ou de nova geração, é fundamental que se repense um tanto radicalmente as escolhas a serem tomadas no domínio das políticas públicas intersetoriais, na sua convergência, no modelo de gestão e orçamental, nos recursos humanos e na redefinição estratégica dessas áreas com base na introdução de um novo “*cluster*” – o da economia cultural e criativa – que poderia/deveria ser um desígnio nacional da atual legislatura, justamente em torno da herança cultural portuguesa, das cidades e indústrias criativas e das mídias digitais.

Há, por outro lado, dinâmicas novas, no contexto do digital, que o sistema de mídia tradicional não está acompanhando: refiro-me ao *crowdsourcing* e ao modelo de *peer production* (de produção colaborativa) que se sobrepõem à arquitetura da rede e à computação em rede, utilizam a inteligência, o conhecimento coletivo e o saber fazer, anônimo ou não, disseminado na rede, o que de forma colaborativa contribui para resolver problemas, criar e disseminar informação, produzir conteúdo ou desenvolver *software*. Isso para dizer que as novas políticas públicas em matéria de mídia/*new media* não podem iludir essa complexidade, nem essas realidades emergentes, sob pena de contribuírem para o adiamento da mudança e, nesse sentido, para a manutenção do atual estado de coisas, nada recomendável, aliás.

Justifica-se, portanto, num plano intermediário, para uma estratégia de convergência entre o cultural e o comunicacional, uma opção direcionada prioritariamente para uma aproximação às CCI (*Cultural and Creative Industries*), ultrapassando uma opção estratégica ainda centrada nas velhas políticas dos setores de mídia. Salvar, portanto, a possibilidade de políticas públicas intermediárias – desde logo na reconfiguração do sistema público de mídia em um contexto de migração para o digital – fazerem o seu caminho, optando com coragem pelo reforço da componente *web* do serviço público de mídia, em detrimento da sua tradicional presença no sistema de mídia, muito em particular

quando se trata de conteúdos que pouco ou nada se distinguem daqueles oferecidos pelos operadores privados.

Por fim, as novas políticas públicas intersetoriais não podem esquecer que mídia e *new media* estão cada vez mais ligados às indústrias criativas e culturais. Podemos falar da emergência de fortes ciclos de inovação nas narrativas emergentes e nas novas mídias, no novo espaço público urbano, nas comunidades virtuais e redes sociais, nas cidades criativas, enfim, em todo um novo modelo de convergências que se consagram em uma nova economia criativa e cultural. As políticas públicas setoriais e intersetoriais não podem mais esquecer essas dinâmicas no plano dos conteúdos culturais e criativos e da propriedade intelectual. Essas novas indústrias têm a sua origem na criatividade individual, na inteligência coletiva e nos talentos, com um forte potencial de criação de riqueza e de emprego. É, portanto, uma área que faz congrega a herança cultural e o patrimônio das comunidades e nações, com o talento e a criatividade dos “*producers*”, que aproxima a cultura colaborativa e a indústria dos conteúdos, que integra as próprias vanguardas artísticas, não esquecendo o grande acervo gerado pelas mídias tradicionais, no plano da informação, da cultura e do entretenimento, e, naturalmente, todo o potencial e a diversidade exponencial da galáxia dos *new media*. Cabe assim ao próprio setor público reconverter práticas e estratégias e abraçar esses novos desafios da convergência digital que as mídias, as humanidades e as artes hoje possibilitam, permitindo que a própria indústria da comunicação digital tenha no operador público de mídia um forte dinamizador desse mundo de possíveis verdadeiramente imparável.

Em conclusão, as novas convergências digitais, que têm as suas raízes na longa tradição do experimentalismo audiovisual de todo o século XX, e que têm vindo a ser pensadas sobretudo no âmbito da cultura midiática e da cultura das redes, colocam hoje desafios muito claros, quer à academia – nos planos da investigação, pedagógico e científico, reconfigurando as novas literacias digitais e a própria lógica específica do *e-learning* – quer ao campo das indústrias e cidades criativas, aproximando ambos os universos naquilo a que podemos chamar uma nova economia digital do conhecimento, abarcando os âmbitos cultural, científico e criativo. No fundo, abarcando a experiência do próprio utilizador, do cidadão, na sua cada vez maior “imersão” nômade nos novos espaços públicos digitais emergentes. Há, pois, que estar alerta para essas novas convergências, cuja “virtualidade” pode inclusive caminhar mais rapidamente do que a própria percepção que nós temos ou mesmo podemos ter delas.

Referências Bibliográficas

ADOBE MUSEUM, s. d. Disponível em: <<http://adobemuseum.com/>>. Acesso em 27 jul. 2015.

BENKLER, Y. *The wealth of networks: how social production transforms markets and freedom*. New Heaven: Yale University Press, 2006.

BOLTER, J. D. Remediation and the language of new media. *Northern Lights*, Copenhagen, v. 5, p. 25-37, 2007.

BOLTER, J. D.; GRUSIN, R. *Remediation – understanding new media*. Cambridge: MIT Press, 2000.

BRUNS, A. *Blogs, Wikipedia, Second Life, and Beyond. From production to produsage*. Nova York: Peter Lang Publishing, 2008.

CÁDIMA, F. R. *A televisão, o digital e a cultura participativa*. Lisboa: Media XXI, 2011.

- CIZEK, K.; ROBBINS, M. et al. *One millionth tower – an interactive documentary experiment*. Disponível em: <http://highrise.nfb.ca/onemillionthtower/1mt_webgl.php>. Acesso em: 27 jul. 2015.
- CHEOK, A. *Art and technology of entertainment computing and communication*. Nova York: Springer, 2010.
- COUSERA. 2012. Disponível em: <<https://www.coursera.org/>>. Acesso em: 27 jul. 2015.
- EDXON. 2014. Disponível em: <<http://www.edxonline.org/about.html>>. Acesso em: 27 jul. 2015.
- FLOATING UNIVERSITY. 2011. Disponível em: <<http://www.floatinguniversity.com/>>. Acesso em: 27 jul. 2015.
- GAUDENZI, S. *The Hypertext interactive documentary through the lenses of the Live documentary*. Chapter 5. 2009. Disponível em: <<http://www.interactivedocumentary.net>>. Acesso em: 3 abr. 2015.
- GIFREU, A. *The interactive multimedia documentary as a discourse on interactive non-fiction: for a proposal of the definition and categorization of the emerging genre*. 2011. Disponível em: <<http://raco.cat/index.php/Hipertext/>>. Acesso em: 3 abr. 2015.
- GILLMOR, D. *We the Media. Grassroots Journalism by the People, for the People*. Sebastopol: O'Reilly, 2004.
- GORDON, E.; SOUZA, S. A. *Net locality: why location matters in a networked world*. Nova Jersey: John Wiley & Sons, 2011.
- JENKINS, H. *Convergence culture: where old and new media collide*. Nova York: New York University Press, 2006.
- JENKINS, H., et al. *Confronting the challenges of participatory culture: media education for the 21st Century*. Chicago: The MacArthur Foundation, 2006a. Disponível em: <<http://www.newmedialiteracies.org/files/working/NMLWhitePaper.pdf>>. Acesso em: 03 maio 2015.
- JONASSEN, D. H.; REEVES, T. C. Learning with technology: using computers as cognitive tools. In: JONASSEN, D. H. (Ed.). *Handbook of research for educational communications and technology*. Nova York: Macmillan, p. 693-719, 1996.
- KHAN ACADEMY. 2015. Disponível em: <www.khanacademy.com>. Acesso em: 27 jul. 2015.
- MARGINAL REVOLUTION UNIVERSITY. 2012. Disponível em: <www.marginalrevolution.com>. Acesso em: 27 jul. 2015.
- MEDIASTORM. 2005. Disponível em: <<http://mediastorm.com/>>. Acesso em: 27 jul. 2015.
- MOZILLA LABS. 1998. Disponível em: <<https://mozillalabs.com/en-US>>. Acesso em: 27 jul. 2015.
- LEMO, A. Mídias locativas e territórios informacionais. In: SANTAELLA, L.; ARANTES, P. (Orgs.). *Estéticas tecnológicas. Novos modos de sentir*. São Paulo: Educ, p. 207-230, 2008.
- _____. Jogos móveis locativos. Ciberultura, espaço urbano e mídia locativa. *Revista USP*, São Paulo, n. 86, p. 54-65, jun./ago., 2010.
- LESSIG, L. *Remix: making art and commerce thrive in the hybrid economy*. Nova York: Penguin Press, 2008.

MANOVICH, L. *The language of new media*. Cambridge: MIT Press, 2002.

_____. *Trending: the promises and the challenges of big social data*. 2011. Disponível em: <http://www.manovich.net/DOCS/Manovich_trending_paper.pdf>. Acesso em: 03 maio 2015.

MARTÍN-BARBERO, J. Desafios culturais da comunicação à educação. *Comunicação & Educação*, Campinas, v. 6, n. 18, 2007.

MAYER, R. E. *Multimedia learning – second edition*. Nova York: Cambridge University Press, 2009.

REACTION. Disponível em: <<http://dmir.inesc-id.pt/project/Reaction>>. Acesso em: 27 jul. 2015.

SENSATE. 2013. Disponível em: <<http://sensatejournal.com/>>. Acesso em: 28 jul. 2015.

SANCHEZ-LAWS, A. L. Digital storytelling as an emerging documentary form. *Seminar.net – International journal of media, technology and lifelong learning*, v. 6, n. 3, p. 359-366, 2010.

STORIESFROM. 2012. Disponível em: <<http://www.storiesfrom.us/#>>. Acesso em: 27 jul. 2015.

TIZIANO PROJECT. 2012. Disponível em: <<http://360.tizianoproject.org/>>. Acesso em: 27 jul. 2015.

UBUWEB. 2011. Disponível em: <<http://www.ubuweb.com/>>. Acesso em: 27 jul. 2015.

UDACITY. 2011. Disponível em: <<http://www.udacity.com/>>. Acesso em: 27 jul. 2015.

WARDRIP-FRUIN, N. *Expressive processing, digital fictions, computer games, and software studies*. Cambridge: MIT Press, 2009.

ZEEGA. 2012. Disponível em: <<http://zeega.org/>>. Acesso em: 27 jul. 2015.